

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) KELAS VII SMP  
(SEKOLAH MENENGAH PERTAMA)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan**

**Oleh:**

**Ida Triwinarni**

**A710140009**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**


**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATA PELAJARAN IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) PADA**  
**KELAS VII SMP (SEKOLAH MENEGAH PERTAMA)**  
**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

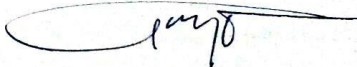
**IDA TRIWINARNI**  
**A 710 140 009**

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing 1

  
**Jah Wantoro, S.T., M.Eng.**  
**NIDN. 0627068402**

Dosen Pembimbing 2

  
**Prof. Dr. Budi Mutivasa, M.Kom.**  
**NIDN. 0022076101**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA**  
**PELAJARAN IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) PADA KELAS VII SMP**  
**(SEKOLAH MENEGAH PERTAMA)**

**OLEH**  
**IDA TRIWINARNI**  
**A 710 140 009**

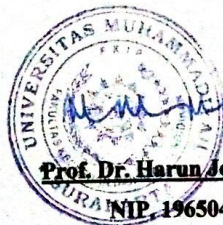
**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Muhammadiyah Surakarta**  
**Pada hari Selasa, 04 Desember 2018**  
**Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**


**Dewan Penguji:**

1. (Jan Wantoro, S.T., M. Eng)  
(Ketua Dewan Penguji)
2. (Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom.)  
(Anggota 1 Dewan Penguji)
3. (Sukirman, S.T., M.T.)  
(Anggota II Dewan Penguji)

  
(.....)  
  
(.....)  
  
(.....)

**Dekan,**



  
**Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum**  
**NIP. 196504281993031001**

#### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan diatas, maka saya akan bertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 29 November 2018

Penulis



**IDA TRIWINARNI**

**A 710 140 009**



# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) PADA KELAS VII SMP (SEKOLAH MENENGAH PERTAMA)**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan keefektifan dari penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan dalam adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *waterfall*. Pengembangan pada media pembelajaran interaktif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan melalui tahap *analysis, design, implementation, testing, dan maintenance*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, kuesioner, *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis adalah kelayakan dan analisis data awal dengan menggunakan uji normalitas, analisis data akhir dengan uji *N-gain* dan uji *Wilcoxon Matched Pairs test*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media masuk pada kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 83% dan penilaian oleh ahli materi masuk pada kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 84,34%, dan pada penilaian oleh responden/ siswa masuk pada kategori sangat setuju dengan nilai rata-rata 93%. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Matched Pairs test* diperoleh dengan hasil  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada perbedaan pada hasil belajar pada kelas *control* dan kelas *experimen*. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** Ilmu Pengetahuan Sosial, Media pembelajaran interaktif

## **Abstract**

This study aims to determine the development, feasibility and effectiveness of the use of interactive learning media as a learning media for Social Sciences (IPS) material in class VII SMP. The research method used in is Research and Development (R & D) using the waterfall model development model. Development of interactive learning media as a medium in learning activities of Social Sciences (IPS) through stages of analysis, design, implementation, testing, and maintenance. Data collection techniques used in the form of observations, interviews, questionnaires, pre-test and post-test. The analysis technique is the feasibility and analysis of the initial data using the normality test, the final data analysis with the N-gain test and the Wilcoxon Matched Pairs test. This research shows that the assessment of media experts is in the very feasible category with an average value of 83% and assessment by material experts in the very feasible category with an average value of 84.34%, and in the assessment by

respondents / students in the category strongly agree with an average value of 93%. Based on the Wilcoxon Matched Pairs test results obtained asymp results sig which  $<0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means there is a difference in learning outcomes in the control class and experimental class. Thus it was concluded that interactive learning media used effectively to improve students' understanding and learning outcomes.

**Keyword :** interactive learning media, Social Sciences

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu dimana seseorang dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara tingkah laku sesuai dengan kebutuhannya untuk mewujudkan salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, hal tersebut kemukakan oleh (Soibah, 2015).

Seiring dengan berkembangnya zaman perkembangan teknologi yang sangat pesat mempengaruhi pembelajaran di sekolah dan mempengaruhi pula pada pembelajaran serta penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. pada tahap pendidikan SMP pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran, hal ini karna (IPS) Ilmu Pengentahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang pengetahuan sosial. Selama ini minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS masih tergolong sangat rendah Situasi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, Hal ini disebabkan karena IPS dominannya *skill* menghafal daripada *skill* memproses sendiri pemahaman pada suatu materi pernyataan tersebut dikemukakan oleh (Nurdi, 2014). Maka dari itu harus ada perubahan dalam penyampaian materi agar dapat mencegah hal itu terjadi.

Berdasarkan dari pengamatan pada waktu melakukan observasi oleh peneliti bahwasanya pada saat penyampaian materi siswa merasa kurang tertarik dan mengantuk, hal ini disebabkan karena guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan hanya buku saja. Oleh sebab itu pemahaman pada sangatlah rendah hal tersebut yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

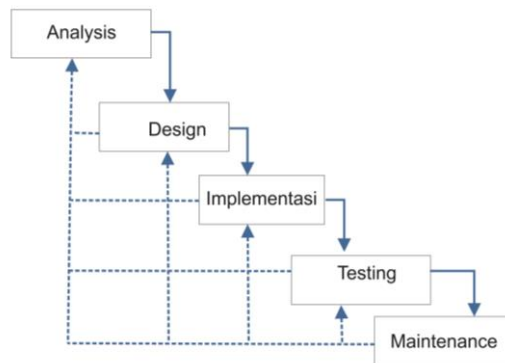
Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Karena media pembelajaran berbasis komputer dapat mentransformasikan berbagai simbol dan informasi. Sehingga siswa dapat memahami sistem simbolik dengan keadaan yang sebenarnya dalam kehidupan (Yerimadesi et al., 2015). Demikian dengan menggunakan media dalam pembelajaran maka siswa akan lebih mudah dalam menerima ilmu ataupun materi yang disampaikan oleh guru, begitupun sebaliknya guru lebih mudah dalam menyampaikan ilmu ataupun materi.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin membuat media pembelajaran dengan menggunakan *software Lectora Inspire* pada mata pelajaran (IPS) Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP yang menggunakan buku (IPS) Ilmu Pengetahuan Sosial Edisi Revisi 2016 yang ditulis oleh Iwan Setiawan dkk, 2016 dan diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Penelitian ini dilakukan untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah dipahami oleh siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *development & research*. Metode penelitian *development & research* adalah metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan sebuah produk tersebut (Sugiono, 2010).

Dalam penelitian ini model pengembangan yang dijadikan sebagai acuan yaitu dengan menggunakan *waterfall model*, pendapat dari (Alwiah, 2017) *waterfall model* ini salah satu model pengembangan yang sering disebut pendekatan klasik yang bersifat sistematis dan juga berurutan dalam proses pembangunan media pembelajaran atau perangkat lunak. Ada beberapa tahapan didalam *Waterfall model* yaitu *analys, design, implementation, testing, dan mantainance*.



Gambar 1. *Waterfall model*

Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah responden dengan jumlah responden 24 siswa pada kelas VII C di SMP Negeri 2 Klego yang bertempat di kalangan, klego, kabupaten Boyolali, Jawa Tengah.

Teknik pengumpulan data awal pada penelitian adalah dengan menggunakan teknik wawancara kepada guru dan juga siswa, observasi didalam kelas pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada pada sekolah SMP Negeri 2 Klego. Kemudian pengumpulan data untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan dilakukan uji validasi dan uji lapangan dengan menyebar angket, dan untuk mengetahui keefektifan dari media dilakukan *pere-test* dan *post-test* serta dokumentasi pada waktu penelitian untuk memperkuat bukti penelitian.

Data angket dari responden diukur atau dihitung menggunakan skala likert yakni jawaban dari pernyataan angket diberi skor ketetapan. Pendapat yang dikemukakan oleh (Asyhari, 2016) untuk menganalisis hasil angket dapat dilakukan dengan cara membandingkan jumlah perolehan skor dengan jumlah perolehan skor yang tertinggi. Data skor hasil dihitung menggunakan rumus statistik presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$(P) = \frac{f}{N} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)



Berdasarkan ketentuan diatas dapat dibuat sebuah klasifikasi hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut :

- a. Persentase tertinggi= 100%
- b. Persentase terendah= 25%
- c. Jumlah kelas interval= 4
- d. Jarak interval=  $(100\%-25\%)/4 = 18,75$

Klasifikasi hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian validasi para ahli

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
81,25% - 100%	Sangat Layak
62,50% - 81,25%	Layak
43,75% - 62,50%	Cukup
25% - 43,75%	Tidak Layak

Kemudian untuk data hasil belajar siswa dilakukan beberapa uji untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan, berikut adalah uji yang dilakukan :

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data telah berdistribusi normal atau tidak. (Sudjana, 2005) untuk melakukan uji normalitas digunakan Chi kuadrat dengan rumus :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan :

$X^2$  = Chi Kuadrat

$O_i$  = Frekuensi pengamatan

$E_i$  = Frekuensi yang diharapkan

#### 2) Uji N-gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui *gain* telah ternormalisasi atau

belum, menghitung *N-gain* dapat menggunakan rumus menurut Lestari (2015) sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{Skor\ posttes - Skor\ pretest}{SMI - Skor\ posttes} \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan :

SMI = Skor Maksimal Ideal

Hasil dari uji *N-gain* kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dapat dilihat pada Tabel 2 :

Tabel 2. Konversi Indeks *gain*

Interval Koefisien	Kriteria
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 < N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain > 0,7$	Tinggi

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Media Pembelajaran Interaktif

Untuk hasil penelitian pengembangan ini menjelaskan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu tentang BAB 4 yaitu “Kehidupan Masyarakat pada Masa Praaksara, Hindu, Budha, dan Islam” pada kelas VII SMP dengan menggunakan panduan buku yang berjudul Ilmu Pengetahuan Sosial Edisi Revisi 2016 yang ditulis oleh Iwan Setiawan dkk dan diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Berikut adalah beberapa hasil dari media pembelajaran interaktif yang telah dibuat :

Gambar 2 adalah halaman materi dari media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *software lectora inspire*.



Gambar 2 . Tampilan materi

Pada gambar 2 ini tampilan halaman dari materi 2 tentang alat-alat perkakas pada masa berburu dan mengumpulkan makanan.

Gambar 3 merupakan tampilan materi alat-alat perkakas yang terdapat pada materi 2, ketika kursor diarahkan pada simbol biru dengan tulisan nama alat maka akan muncul gambar dan audio dengan nama alat perkakas yang ditunjuk.



Gambar 3. Tampilan materiinteraktif

Gambar 3 menampilkan nama alat-alat yang ada pada masa berburu dan mengumpulkan makanan, jika ingin kembali kehalaman sebelumnya maka harus mengklik tombol back.

Pada gambar 4 adalah tampilan halaman video yang ada pada setiap materi. klik tombol “kembali” untuk kembali kehalaman sebelumnya.



Gambar 4. Tampilan halaman video

Gambar 4 menampilkan halaman video, video disajikan disetiap materi pada media pembelajaran untuk memperjelas materi yang disampaikan melalui teks dan gambar.

Pada gambar 5 merupakan halaman soal evaluasi dari beberapa materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut, dihalaman ini kita dapat memilih salah satu jawaban kemudian klik next untuk melanjutkan kehalaman berikutnya.

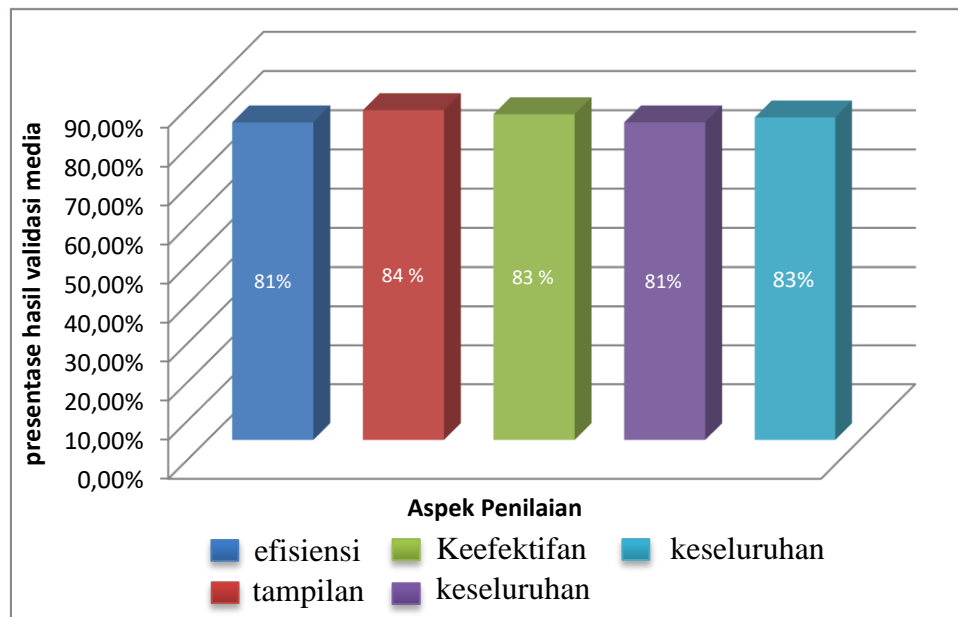


Gambar 5. Tampilan halaman evaluasi

Pada gambar 5 menampilkan halaman soal evaluasi, halaman tersebut terdapat soal bergambar dan juga beberapa pilihan jawaban. Kemudian pilih salah satu jawaban kemudian klik next untuk melanjutkan kehalaman berikutnya.

### 3.2 Validasi Ahli Media

Pada tahap validasi media ini diuji cobakan kepada salah satu dosen yang kompeten dalam bidangnya sebagai ahli media, dan hasil validasi oleh ahli media tersaji pada gambar 6.

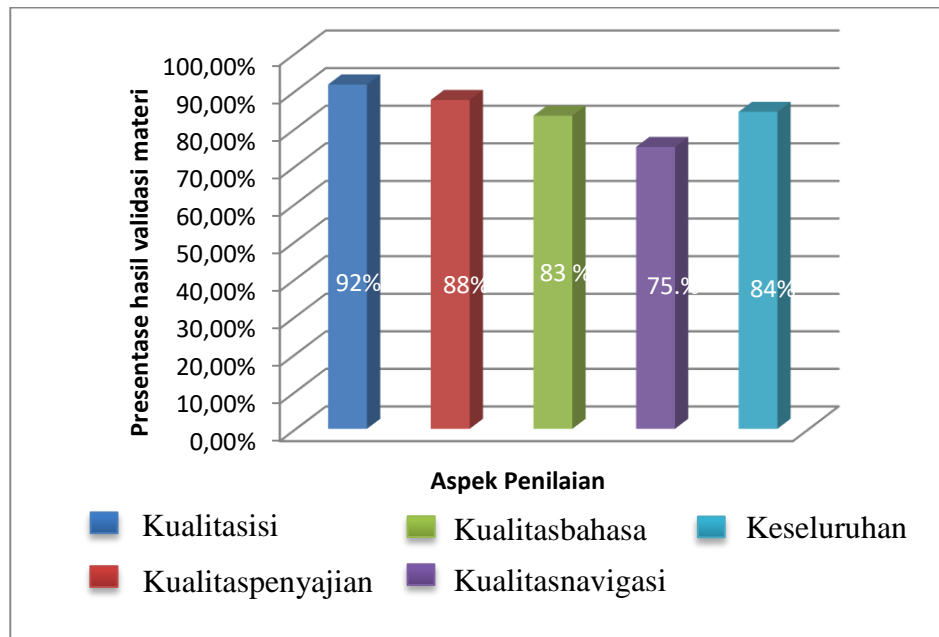


Gambar 6. Hasil validasi media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media yang terdapat pada gambar 6, bahwa dalam penilaian oleh ahli media terhadap seluruh aspek yang diuji cobakan memperoleh kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 83%.

### 3.3 Validasi Ahli Materi

Tahap validasi materi ini dilakukan kepada salah satu guru di SMP Negeri 2 Klego yang kompeten dalam bidangnya. Pada tahap uji coba ini dilakukan dengan cara validator mengisi angket terhadap aspek-aspek yang diteliti dan pemberian nilai terhadap materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan, selain itu pada hasil validasi terdapat kritik dan juga saran untuk perbaikan produk. Hasil validasi tersaji pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil validasi ahli materi

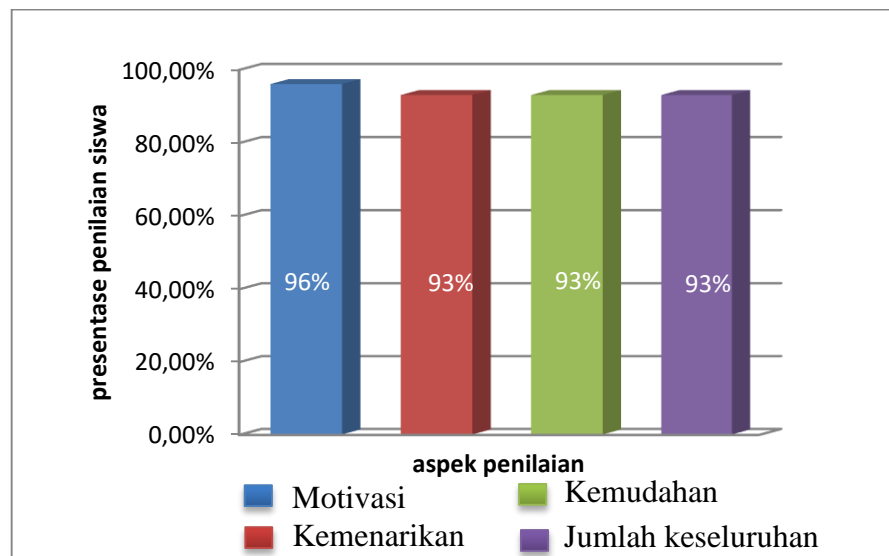
Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi terhadap seluruh aspek yang diuji cobakan memperoleh nilai rata-rata 84% yang dikategorikan sangat layak.

### 3.4 Pengujian Terhadap Peserta Didik

#### a. Hasil Angket Respon Siswa

Uji coba ini dilaksanakan pada siswa kelas VII C di SMP Negeri 2 Klego dengan jumlah responden 24 siswa. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa tersaji pada gambar 8.





Gambar 8. Hasil penilaian siswa

Berdasarkan hasil respon dari siswa terhadap keseluruhan aspek, dari penilaian terhadap aspek yang diuji cobakan memperoleh nilai rata-rata 93% dan dikategori sangat layak.

#### b. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.
,876	24	.007
,861	24	.004

Tabel uji normalitas *pre-test* dapat diketahui bahwa nilai signifikansishapiro-wilk sebesar ,007 dan ,004 maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Data bisa dibilang normal apabila nila sig < 0,05.

#### c. Hasil Uji *N-gain*

*N-gain* yang digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil *pre-test* dan juga *post-test*. Hasil penghitungan tersaji pada tabel 4..

Tabel 4. Hasil dari uji *n-gain*

<b>Data</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Selisih</b>	<b>N-gain</b>	<b>Kriteria</b>
<i>Pre-test</i>	64,5			
<i>Post-test</i>	80,8	16,3	0,163	Rendah

Dari hasil perhitungan uji *N-gain* terdapat pengaruh dan juga peningkatan kepada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### 3.5 Pembahasan

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan maka perlu dilakukan uji kelayakan pada media tersebut. Untuk pengujian dilakukan kepada tiga reponden yaitu : (1) ahli media, (2) ahli materi, dan (3) respon/tanggapan dari peserta didik. Pada tahapan pengujian kelayakan media dilakukan untuk mengetahui kelayakan komponen-komponen dalam media tersebut. Untuk pengujian dilakukan pada 3 responden yaitu : (1) Hasil dari penilaian dari ahli media pada semua aspek yang diuji cobakan mendapatkan kategori sangat layak dengan nilai sebesar 83%. Dari ahli media aspek yang menonjol terletak pada aspek tampilan dengan nilai rata-rata 84%. Dikarenakan pada pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek agar dapat menarik perhatian pengguna atau siswa.

Peneliti berusaha untuk mengarahkan program-program ini untuk penelitian untuk menemukan gaya terbaik untuk menyajikan & menerapkannya dengan cara memastikan pengoptimalan tampilan media mereka dalam pendidikan pernyataan ini di lontarkan oleh (Aloraini Sara, 2012) pada jurnal yang berjudul “*The impact of using multimedia on students’ academic achievement in the College of Education at King Saud University*” pada penelitian tersebut dampak penggunaan multimedia berpengaruh pada prestasi siswa. (2) Hasil untuk penilaian dari ahli materi kepada semua aspek yang diuji cobakan lulus tanpa revisi dan mendapatkan kategori sangat layak dengan nilai sebesar 84%. aspek yang paling menonjol

terletak pada aspek kualitas isi dan masuk pada kategori sangat layak dengan nilai 92%. Hal ini disebabkan karena pada aspek isi media / materi sudah sesuai dengan RPP yang ada, selain itu penyampaian materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio dan video untuk memperjelas materi. Konsep teknologi ini seperti yang ada pada penelitian yang dilakukan oleh (Andi Sumardji, 2015) dengan menggunakan *lectora* untuk menyajikan teks, gambar dan soal pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian yang dilakukan diketahui dampak penggunaan multimedia terhadap prestasi akademik dianggap positif pada pengembangan media yang dilakukannya tidak terdapat video untuk memperjelas materi, maka dari itu saya mengembangkannya dengan memberi *quis* di setiap materi dan juga dilengkapi video. (3) Hasil penilaian dari responden/ siswa terhadap aspek media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 93% yang dikategorikan sangat setuju digunakan sebagai media pada kegiatan pembelajaran di kelas. Terdapat aspek yang menonjol terletak pada aspek motivasi masuk kategori sangat layak dengan nilai sebesar 96%.

Banyak siswa telah melaporkan minat tinggi yang dihasilkan dari memperkaya pengalaman multimedia sehingga memanfaatkan kepemilikan dalam belajar mandiri. Hal ini tercermin dalam beberapa tanggapan seperti "Lebih menarik untuk mengetahui dimana ada interaktivitas yang terlibat", "Ingin mengkliknya (keingintahuan) karena ilustrasi" dan "Fitur interaktif akan mengunci informasi yang baru saja saya baca di pikiran lebih lama. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Belinda, 2007) pada penelitian yang berjudul "*Malaysian classrooms are progressively absorbing interactive multimedia as instructional strategies for teaching and learning*" yang bertujuan penggunaan multimedia interaktif akan lebih mudah menyerap pemahaman pada kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran maka dilakukan uji normalitas *pre-test* dan *post-test* pernyataan tersebut sesuai (Feegeh A 2014). Pada penelitian ini dilakukan uji tes *pre-test* dan juga *post-test* pada kelas VII B sebagai kelas di SMP Negeri 2 Klego sebagai kelas *control* dan kelas VII C sebagai

kelas *experimen* dengan jumlah responden masing kelas 24 siswa. Uji normalitas untuk mengetahui data telah terdistribusi dengan normal atau tidak, jika hasil variabel kurang dari 0,005 dinyatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal.

Karena tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji *N-gain*, Berdasarkan dari hasil perhitungan uji *N-gain* terdapat pengaruh dan juga peningkatan nilai rata-rata dari nilai *pre-test* dan *post test* yang dilakukan pada responden masing-masing kelas 24 siswa pada kelas VII B dan VII C di SMP Negeri 2 Klego dengan nilai rata-rata *pre-test* 64,5 dan *post-test* sebesar 80,8. Sehingga di dapatkan *N-gain* sebesar 0,163 yang termasuk dalam kriteria rendah dengan selisih dari *pre-test* dan *post-test* 16,3.

Berdasarkan dari hasil uji lapangan, sampel yang digunakan adalah kelas VII C di SMP Negeri 2 Klego. Pada penggunaan media pembelajaran interaktif ini menurut siswa sangat menyenangkan.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan dari hasil pembahasan Media pembelajaran interaktif IPS yang di uji cobakan pada kelas VII SMP Negeri 2 Klego ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran interaktif ditunjukkan dari hasil penilaian dari media, materi, siswa dan juga guru. Hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil presentase skor penilaian dari aspek yang dinilai sebesar 83% atau bisa dikatakan “sangat layak”. Kemudian presentase skor dari aspek yang dinilai dari ahli materi memperoleh hasil 84% atau bisa dikatakan “sangat layak” juga, dan sedangkan presentase skor penilaian yang berdasarkan aspek-aspek dari siswa memperoleh hasil sebesar 93% atau bisa dikatakan “sangat layak”.

##### **4.1. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran ini membutuhkan perancangan yang matang, antara lain adalah perancangan kompetensi pelajaran yang disajikan dalam media, kesesuaian konten, teks, gambar, video dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Perlu ada pengembangan media pembelajaran interaktif agar materi yang disajikan didalam media tersebut menyeluruh dan tidak hanya satu bidang mata pelajaran saja, hal ini bertujuan agar media dapat digunakan secara luas dan dapat digunakan dalam beberapa materi pelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aloraini Sara, (2012). *"The impact of using multimedia on students' academic achievement in the College of Education at King Saud University"* *Journal of King Saud University-Languages and Translation*, 24(2), 75-82..
- Alwiah, 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. *Bandung: Alfabeta*.
- Andi Sumardji, (2015). " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Sistem Ac Di Smk Negeri 2 Klaten.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Fageeh, A. I. (2014). The Use of Journal Writing and Reading Comprehension Texts During Pre-Writing in Developing EFL Students' Academic Writing. *Studies in Literature and Language*.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). Penelitian pendidikan matematika. *Bandung: Refika Aditama*.
- Nuridin, H. A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran IPS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Kelas V di SDN Inpres Bobolon. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(9)..
- Soibah, Sabiatus. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TAV di SMK Negeri 7 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* .
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia*.
- Sudjana, N. (2005). Metode statistika. *Bandung: Tarsito*, 168.
- Teoh, B. S. P., & Neo, T. K. (2007). Interactive Multimedia Learning: Students' Attitudes and Learning Impact in an Animation Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 6 (4), 29-38.
- Yerimadesi, S. S., & Wijayanti, F. (2016). Media Pembelajaran Kimia Berbasis Komputer untuk Materi Hibridisasi Kelas XI SMA. *SEMIRATA 2015*, 5(1).